

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP
DISIPLIN BELAJAR PADA SISWA KELAS XI
SMK NEGERI 2 SALATIGA TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh : Anugrah Kusdiantoro Putro

(Program Studi Bimbingan dan Konseling-FKIP-UKSW)

Pembimbing :

Drs. Umbu Tagela, M.Si dan Yustinus Windrawanto, S.Pd.,M.Pd.,

(Program Studi Bimbingan dan Konseling-FKIP-UKSW)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh *game online* terhadap disiplin belajar. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 Salatiga yang berjumlah 221 siswa. Jumlah ini diperoleh dengan rumus penentuan jumlah sampel yang dikembangkan Isaac dan Michael (2012), jumlah populasi 596 siswa dengan taraf kesalahan 5%, maka jumlah sampelnya 221 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Random Sampling*. Metode analisis data yang digunakan adalah Regresi linear sederhana dengan bantuan program *SPSS for Windows 20.0*. Berdasarkan analisis data didapatkan hasil *R Square* = 0,003 (0,3%) yang berarti bahwa variabel *game online* memberikan sumbangsih terhadap disiplin belajar hanya sebesar 0,3% dan untuk 99,7% oleh faktor lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Sedangkan untuk hasil Anova diperoleh hasil *f* hitung 1.799 (<3.89) dan sig 0,189>0,05, serta pada data *Coefficients* diperoleh hasil *T* hitung -1.319(<1.960). Dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap disiplin belajar siswa kelas XI SMK N 2 Salatiga tahun ajaran 2016/2017

Kata kunci : Siswa Kelas XI SMK, *Game Online*, Disiplin Belajar